AÑO 1 NRO 1

JULIO 1990

* EJEMPLAR*
* OBSEQUIO*

PROHIBIDA SU VENTA

PLAY

REAL TIME

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

FALTA ALGO EN TU COMPUTADORA?

NO CAMINES MAS. LO QUE BUSCAS LO TIENE

REAL-TIME

ZX/CZ/TK/TC/TS 2068	COMMODORE	MSX
FUENTES DE ALIMENTACION	TODOS LOS CABLES	TODOS LOS CABLES
INTERFACES KEMPSTON	FUENTES C-64	JOYSTICKS
EMULADOR ZX PARA TC/TS	FAST LOAD	DATASSETTES
INTERFACES CENTRONICS Y SERIE	DATASSETTES	
JOYSTICKS L-COM	INTERFACES P/GRABADOR	**AMIGA**
DATASSETES	RECAMBIOS DE FUENTE	DRIVE EXTERNO
		MODULADOR DE VIDEO

ADEMAS: FUNDAS, DISKETTES KAO, CASSETTES
PANTALLAS FILTRANTES Y MUCHO MAS

VENI A VERNOS EN NUESTRA UNICA DIRECCION: AV.SANTA FE 2450 L.93
821-9438/826-6257

BASTA DE SORPRESAS DESAGRADABLES !

El mejor servicio tecnico del mundo lo tiene

REAL-TIME

- PRESUPUESTOS SIN CARGO EN 24 HORAS
- REFORMAS RGB PARA AMIGA
- MODULADORES DE VIDEO PARA PC Y AMIGA
- REPARACION GRAL. DE TODO TIPO DE COMPUTADORAS

LUNES A VIERNES 10 A 19
SABADOS 10 A 13

AV.STA.FE 2450 – L. 93

TEL.821-9438/826-6257

ANO 1 NRO 1

JULIO 1990

PLAY

MAS INFORMACION

MAS TRUCOS

REVISTA PARA FANATICOS DEL JOYSTICK

EDITORIAL

Hola!. Parece mentira pero ya paso un mes desde que nos dimos a conocer. Queremos dar las gracias a todos aquellos que nos apoyaron (aunque mas no sea por T.E.) y a los que de alguna manera u otra colocan su granito de arena para que PLAY! crezca un poco mas todos los dias.
Tambien queremos pedir disculpas porque les vendimos un buzon con el asunto del buzon, ya que son varias las personas que nos preguntaron que pasaba que dicha urna no aparecia por ningun lado pero les podemos asegurar que hemos roto con el conjuro que nos impedia colocarlo y por fin va dar a luz este mes.
Este mes venimos con mas trucos, mas noticias, la solucion completa del TUSKER, unos juegos recomendados que no los van a dejar despegarse de su computadora y para los fanas de las aventuras, su propia seccion.
Para los impacientes, tenemos una lista de nuevos muy pero muy buena y para el publico en general, tiramos la onda de como hacer un juego (al menos tiramos la onda para el futuro).
Necesitamos que Uds. colaboren para que a su vez puedan ayudar a otros lectores. La idea es que Uds. tambien hagan la revista y no sean meros espectadores. Sabemos que por ahi hay gente que tiene muy buenas ideas.
Bueno, esperamos que este numero les guste tanto o mas que el anterior y nos vemos el proximo mes. Chau!.

LA REDACCION

CONTENIDO

3.....EDITORIAL

Todo el verso de esta redaccion que se quema las cejas tipeando esta genial publicacion.

4.....PANORAMA

Todas las noticias para mantenerte al tanto de lo que sucede en el mundo de los juegos.

5.....EL ARCON

Si nadie podia terminar con ese juego es posible que ahora tampoco lo logre.

7.....TUSKER

Al fin la solucion de este juego solicitado a traves del Centro pro ayuda al suicida.

8.....CONSULTAS RECOMENDADOS

Timidas y pocas, van apareciendo las primeras consultas.Los recomendados, una barabaridad.

9.....ADVENTURES CLUB

Una nueva aventura y ayuda para otra que tiene mal a mas de uno.

PANORAMA

- SI ALGO SUCEDIO EN EL MUNDO DEL SOFTWARE SEGURO QUE ACA TE ENTERAS-

EL CENTRO TUVO PREMIO

Recientemente fue elegido en Espana como mejor juego a Viaje al centro de la Tierra de Topo Soft. Logro ademas el galardon a mejor argumento (Si Don Julio Verne viviera....)

DALE CAMPEON!!!

El mundial de futbol Italia'90 parece ser que le ha dado de comer a mucha gente en Europa sino miren a continuacion la lista de programas de este popular deporte que ha salido entre Enero y Mayo de este ano (algunos conocidos otros no tanto):

WORLD CUP FOOTBAL MANAGER
KICK OFF 2 (NO KICK OFF EXTRA TIME)
PLAYER MANAGER
VINNIE JONES
SUBBUTEO
EUROPEAN SUPERLEAGUE
MANCHESTER UNITED
THE GOLDEN BOOT
WORLD CUP SOCCER '90
ITALY '90

Puede que se nos haya pasado alguno aunque lo dudamos.

3 DRAGON'S LAIR 3

Los productores del fabuloso programa Dragon's Lair acaban de realizar la tercera parte que segun palabras de ellos mismos supera a las anteriores 2 ediciones en mucho. Su titulo sera Dragon's Lair: Timewarp.

EL MEJOR JUEGO DEL '89

Segun la revista Your Sinclair, el mejor juego realizado para Spectrum en el ano 1989 ha sido el conocido por todos Stunt Car Racer.

OPERA SE ENTRENA

Opera soft, una de las companias mas populares de Espana, acaba de lanzar un sello que llevara el nombre de Opera Sports y que desarrollara solamente programas de corte deportivo. Su primera obra esta basada en carreras de motos utilizando la imagen de un piloto espanol de nombre Angel Nieto.

AMSTRAD SE "CONSOLA"

La compania britanica Amstrad, actual fabricante del Spectrum, esta por lanzar al mercado consolas de juegos (las que van con cartucho) de 16 bits. La idea de Alan Sugar, presidente de la empresa, es entrar a competir con las ya famosas maroas Sega y Nintendo.

OTRO PREMIO PA'L BUITRE

Emilio Butragueno acaba de recibir en Espana, el cassette de platino por motivo de las 100.000 copias que lleva vendidas el programa de futbol que lleva su nombre editado por Topo.
En realidad estamos buscando las razones por las cuales el juego se vende tanto porque lo que es por el programa...

1,2,3... GREMLINS OTRA VEZ

Segundas partes nunca fueron buenas, pero si el nombre de Steven Spielberg esta detras de ella no nos atrevemos a asegurar que este dicho se cumpla. Pues bien, Gizmo vuelve a las andadas junto a sus hermanos malos a la pantalla gigante en una pelicula que cuenta como productor al genial "ruso" y Joe Dante (Gremlins 1) como director. Pero la cosa no termina ahi, como siempre alguna compania de soft siempre esta detras de las cinematograficas para adquirir las licencias correspondientes. Ustedes ya estaran pensando de quien se trata: Ocean?... No!, Domark? Tampoco!. La compania en cuestion es Topo quien de esta manera se convierte en la primera compania espanola que logra adquirir una licencia de estas caracteristicas. La pelicula se estrena este mes en Espana. La aguardamos ansiosos.

PROGRAMAS PARA EL SAM

En el numero anterior haciamos referencia a esa nueva computadora compatible Spectrum, Sam Coupe, que la compania MGT de Inglaterra habia lanzado al mercado. Pues bien, la misma firma busca programas especificos para esa maquina y han organizado una especie de concurso para programadores donde llegan a pagar hasta 15.000 libras por el mejor programa realizado para el Sam.

EL ARCON – NO SE SI POKES PERO SI TRUCOS –

Si te encontras con una gran dificultad para concluir un juego, es muy posible que aqui encuentres ayuda. Quitemos el polvo del baul, abramoslo y veamos...

CHASE HQ (SPECTRUM)

Cuando el programa te pida que redefinas las teclas ingresa las siguientes: S, H, O, C, K, E, D y Enter; como por arte de magia aparecera un menu que antes no podias ver y que te mostrara unas teclas que si las presionas durante el juego te permitiran poder realizar las siguientes operaciones:

Presionar	Accion
1	Si perdes te permite reiniciar en el nivel que estabas jugando.
2	Te dejara pasar al siguiente nivel.
3	Te permitira ver la pantalla final.
4	Cada vez que sea presionada te dara un credito nuevo.

Si con estos truquillos no terminas este juego es porque estabas leyendo otra revista.

MORTADELO Y FILEMON II (SPECTRUM)

Pero mira que facil!. Comenzas el juego, presionas juntas las teclas C, U y P, y ya esta: vidas infinitas para cualquiera de las dos fases. Si te hace falta, ahi va la clave de acceso para la segunda fase: LOS MAS VESUGOS.

DOMINATOR (SPECTRUM)

Queres ser invisible?. Bueno, presiona juntas las teclas Z, X, M, V, N, J y H durante el juego. Las mismas teclas para volver a tu estado normal.

LIVINGSTONE SUPONGO II (SPECTRUM)

Clave de acceso a la segunda parte

15215

E. STRIKES BACK (C64)

Teclear 1 o D durante el juego y apareceran los graficos de tres personajes de este juego.

RAINBOW ISLANDS (VARIAS)

Si saltamos sobre un arco iris este caera hacia abajo arrastrando a su paso cuanto encuentre, lo que resulta muy conveniente para eliminar a los enemigos que queden bajo nosotros.

SIM CITY (AMIGA)

Construi las zonas industriales lejos de las residenciales pero comunicalas adecuadamente mediante carreteras. Cuando los niveles de contaminacion debido al trafico, se hagan peligrosos incorpora tambien ferrocarriles, que aunque mas lentos resultan menos contaminantes.

IRON LORD (AMIGA)

Cuando estemos intentando localizar, en las ciudades y la abadia, los lugares en los que se encuentran los personajes, es bueno fijarse en los edificios que rodean a las fuentes, ya que algunos de ellos se encuentran en sus proximidades por alguna razon que todavia no hemos descubierto.

JABATO (VARIAS)

Para los que no lo saben esta aventura fue realizada en Espana por la compania AVENTURAS AD. Pues bien, a alguien se le ocurrio teclear las letras AD durante el juego ?. La respuesta a tan "largo" mensaje varia de maquina a maquina pero sin ninguna duda el mas delirante es el de la version Amiga (hasta dan una receta de como hacer una paella).

F-29 RETALIATOR (AMIGA)

Para facilitarte un pooo las cosas te vamos a dar una lista de las principales armas con su uso mas efectivo:

ASLAM: para puentes y radares.

CSW: para camiones y barcos.

MAERICK: para tanques.

MRASM: para bases aereas y barcos grandes.

ALAAM: para aviones desde gran distancia. Para estar mas seguros lanzar 2 o 3 misiles.

AIM9M: para aviones proximos.

CAÑON: para cualquier caso.

EYE OF HORUS (AMIGA)

Siempre que estemos frente a frente con los amigos de Set, que tratan de hacernos fracasar en nuestra busqueda, deberemos adoptar la forma de halcon para defendernos de ellos. Aunque nuestra imagen habitual de horus nos permite tambien disparar a los jeroglificos, la verdad es que contamos con muchas menos facilidades de movimiento que la que nos permite nuestra forma de halcon, asi que deberemos utilizar nuestra imagen original solo para recoger amuletos y fragmentos del cuerpo de Horus.

BATMAN T.M. (AMIGA)

Si el Guason te complica demasiado las cosas, no hay problema (Alf). Cuando aparezaca la pantalla donde se muestran a Batman y el Guason, teclear letra a letra la palabra JAM y podras pasar facilmente de nivel al presionar F10 durante el juego.

A.M.C. (VARIAS)

Bueno,parece ser que los programadores de tan excelente juego tienen el ego tan grande como una oasa. Si entramos en la tabla de records y en lugar de colocar nuestro nombre ingresamos la palabra CREEP (nombre del equipo que realizo el juego) tendremos inmunidad pero OJO! somos vulnerables contra algun que otro enemigo.

SHERMAN M4

Solo se puede disparar cuando el tanque este parado, no insistas con el vehiculo en movimiento.

Como hacerse rico buscando colmillos de elefante

TUSKER

GUIA PRACTICA PARA NO TERMINAR PARANOICO AL INTENTAR COMPLETAR ESTA VIDEOAVENTURA

1) EL DESIERTO

Las pantallas que forman la superficie del desierto (diez en total) estan conectadas lateralmente y defendidas tanto por fieros tuaregs como por remolinos formados por los fuertes vientos que se deslizan entre las dunas. Es precisamente en esta cadena de pantallas donde se encuentran algunos de los objetos mas importantes del juego: cantimplora, frasco de acido, pistola, balas y cuchillo. Una vez que tengas la cantimplora en tu poder la barra vertical de la derecha del panel alcanzara su valor maximo y sera posible utilizar la cantimplora (pulsando fuego teniendo dicho objeto seleccionado en el grafico de la izquierda) para perder parte de la reserva de agua en beneficio de un incremento del nivel de energia. Las balas se encuentran en una pantalla protegida por dos remolinos y pueden ser tragadas por los mismos si tardas mucho en recogerlas, por lo que te recomendamos ir en su busca lo antes posible pues sin ellas la pistola carecera de utilidad y no sera posible terminar el juego. Es posible reponer el contenido de la cantimplora haciendo uso del cuchillo para cortar la rama izquierda de los cactus que se encuentran al fondo de algunas pantallas.
En una de las pantallas observaras una gran boca que conduce a un poblado subterraneo habitado por nativos. Hacia la derecha, superando un lago en el que chapotean peligrosos cocodrilos, (te recomendamos que camines sobre el limite superior del lago para no ahogarte en las zonas profundas situadas en el centro) llegaras a una habitacion en la que se encuentra el tercer y ultimo arma, el machete, junto a unas pepitas de oro. Esta pantalla y otra situada junto a la entrada a las cuevas se encuentran protegidas por dos nativos, situados a ambos lados de la puerta, que permanecen habitualmente inmoviles y no pueden ser eliminados, pero que no dudaran en atacarte si permaneces quieto entre ellos. En la otra pantalla, y tras dar una delicada patada al cofre, se encuentra un libro. Con todos estos objetos en tu poder ya puedes salir al exterior a traves del lugar por el que entraste.
La densa vegetacion que se encuentra en dicha pantalla puede hacerte pensar que te encuentras cerca de un acceso oculto. Efectivamente, tras utilizar el machete en un punto concreto de la maleza, situada al fondo de la pantalla,

podras abrir un camino que conduce a un frondoso bosque escondido. Evitando a los nativos y esquivando los frutos que te lanzan unos traviesos monos desde las copas de los arboles, llegaras a una ultima pantalla en la que una enorme bestia ruge de rabia atada a unas cadenas. Acercate al monstruo, utiliza el acido sobre las cadenas y retrocede rapidamente para impedir que la bestia, libre tras largos anos de hambre, te alcance al comenzar a caminar hacia la izquierda. Antes de que el monstruo abandone la pantalla entra por la cavidad que antes ocultaba su enorme cuerpo y de ese modo conseguiras acceder a la siguiente fase.

2) EL POBLADO

La vegetacion se ha vuelto mucho mas humeda y tupida, pues has abandonado el desierto para llegar a las inmediaciones de un poblado indigena cercano a la gran selva ecuatorial. En la cadena de nueve pantallas,interconectadas en forma lateral, el unico objeto accesible es una llave situada en una pantalla en la que dos esferas rebotan en los laterales, robandote una gran cantidad de energia cada vez que las choques. Tambien hay un gran monstruo indestructible que surge subitamente del suelo en la primera pantalla e indigenas armados con mazas que no dudaran en atacarte si permaneces cerca de ellos (para ser destruidos necesitan 2 disparos u 8 patadas).
Observaras dos pantallas consecutivas que contienen sendas cabanas, de las cuales, debes entrar en la situada mas a la derecha.
Camina constantemente hacia la derecha hasta encontrar una gran puerta con una cerradura que puede ser abierta con la llave, permitiendo el acceso a una nueva pantalla en la que se encuentra un frasco de medicina. Retrocede ahora hasta la pantalla en la que una estatua colocada sobre un portal lanza bolas de fuego y entra en dicho portal. Has entrado en las habitaciones del jefe del poblado y eres atacado rapidamente por sus guardias. Recoge los fosforos y en la pantalla siguiente observaras una planta que baila (?).
Utiliza los fosforos junto a la planta para quemarla y asi quede el frasco esferico en donde crecia la misma, recogelo. En la siguiente pantalla, custodiado por dos de sus guerreros, el jefe se enferma, deja caer la medicina contenida en el frasco y conseguiras aliviarlo. Agradecido el jefe te entregara una nueva llave.

Sal de nuevo al exterior y dirigite a la pantalla en la que se observa una puerta firmemente cerrada y protegida por dos guardianes. Debes depositar la llave frente al guardian de la izquierda y el frasco esferico frente al de la derecha, momento en el cual tras breves segundos los dos indigenas dessapareceran como por arte de magia y con ellos las tablas que impedian el acceso a la puerta.
Ahora nada te impide traspasar el umbral de dicha puerta y adentrarte en los misterios que te esperan en la siguiente fase.

3) EL TEMPLO

Ya muy cerca de tu destino, te encuentras en un desconocido mundo en el que parecen sobrevivir las formas de vida de la era de los dinosaurios, pterodactilos y cavernicolas.
Como en las fases anteriores el lugar en el que te encuentras incialmente esta formado por una serie de pantallas interooneotadas. En siete de ellas hay otros tantos montones de piedritas que debes recoger. Solamente seis de dichos montones se encuentran disponibles inmediatamente, pues para acceder al septimo es necesario destruir previamente con un disparo de la pistola al monstruo de largo cuello que habita en un lago. Con los siete montones de piedras en tu poder podes entrar por la gran cavidad abierta en la montana.
Camina algunas pantallas a la derecha luchando con nuevos cavernicolas y llegaras a la entrada de un grandioso templo protegido por una extrana criatura que solo dejara el paso libre cuando le entreguemos las pepitas de oro.

Una vez dentro nos encontramos frente a un templo construido en torno a un patio central en el que dos fuentes siguen manando desde hace mucho.
Por desgracia el templo se encuentra protegido por una serie de zombies que intentaran agarrarte por el cuello y hacerte perder toda tu energia y restarte por tanto una vida completa.
Tu objetivo ahora debe ser recoger tres pequenos idolos que una vez depositados en cierto lugar, abren la salida que comunica el templo con el exterior.
Uno de ellos se encuentra en un estanque protegido por feroces cangrejos y otro muy cerca de una planta carnivora que puede ser burlada si nos movemos con rapidez.
Para conseguir el tercer idolo es preciso recoger antes el martillo y el tablon, momento en el que podemos trasladarnos a la camara funebre del templo en la que un zombie realiza recorridos ciclicos sobre la tumba de un dios desconocido.

Aprovechando el breve espacio de tiempo que te permite el movimiento del zombie debes colocarte frente a la zona central de la tumba y usar el martillo para abrirla, momento en el que el idolo que contenia caera al suelo y podras recogerlo sin problemas tranquilamente.
Una pantalla hacia la derecha se encuentra un altar en el que debes colocar uno a uno los tres idolos. Dado que cada idolo solo encaja en un punto especifico ensaya repetidamente entre los tres puntos posibles del altar hasta encontrar la combinacion correcta. En el momento en el que coloques el tercer idolo se abrira una compuerta en la pared opuesta de esa misma habitacion.
Utiliza el tablon para poder sobrepasar el abismo que se encuentra en la siguiente pantalla y podras acceder a la ultima prueba, una puerta cerrada y un platillo suspendido de una cadena en el centro de la habitacion.
Solamente si dispones de los siete montones de piedras conseguiras el peso suficiente para que dichas piedras, colocadas sobre el platillo, sean capaces de activar un contrapeso que abre la ultima y definitiva puerta, la puerta que conduce al tan ansiado cementerio de los elefantes.

SABIAS QUE...

En Francia se organizo un concurso basado en el juego deportivo para Amiga, PARIS DAKAR 90, donde el premio era nada mas ni nada menos que un Peugeot 505 ?

ACLARACION

Hemos recibido varios llamados solicitando ayudas o consultas para que las mismas fueran contestadas por esa via. Les anticipamos que es nuestro interes evacuar las dudas de todos por intermedio de esta revista ya que la respuesta puede interesarle a mas de uno.
POR FAVOR, envienos sus consultas a Casilla de Correo 99-Suc.12 B-(1123)-Buenos Aires o dejen su sobre en Real Time. Gracias

COMO HACER UN JUEGO?

Pensamos que la gran mayoria de los afortunados usuarios de una computadora han tenido en algun momento de sus vidas la idea de programar un juego. Pues bien, la cosa no es ni facil ni tampoco imposible. No hay que consultar a brujos, ni aprender esperanto, mucho menos hacer la carrera de astrofisico.
Solo se necesita tener conocimientos de la computadora en la que se va a trabajar, su lenguaje ensamblador, y la implementacion de diferentes tecnicas de impresion y movimientode graficos.
Si les interesa el tema, dejen sus inquietudes en REAL TIME (por escrito) y a partir del proximo numero vamos a armar una serie de notas para orientar a todos en este fascinante arte de programar video-juegos.

EL ARCON

(CONTINUACION)

CHASE HQ (AMIGA)

Teclear GROWLER tecla a tecla, teniendo el boton izquierdo del mouse oprimido). Luego presionamos la tecla T durante el juego y obtendremos tiempo infinito.

BEACH VOLLEY (AMIGA)

Teclear DADDY BRACEY tecla a tecla durante el juego. Luego con F1 podemos pasar de nivel libremente.

OP.THUNDERBOLD (AMIGA)

Para 1 jugador:
F8+boton de disparo= mira laser
Para 2 jugadores:
F2+boton de disparo= mira laser

DOG OF WAR (AMIGA)

Teclear TIMBO tecla a tecla durante el juego. Luego presionamos F5 y obtendremos vidas infinitas.

LIVINGSTONE SUPONGO 2 (AMIGA/SPECTRUM/MSX)

Este truco aparecio en el numero anterior pero para los que no lo tienen...

Vidas infinitas primera parte:
Presionar juntas las teclas C y J

Vidas infinitas segunda parte:
Presionar juntas las teclas O,P,E,R,A, mas la barra espaciadora.

LOS RECOMENDADOS DEL MES

PRESENTAMOS A CONTINUACION, LOS JUEGOS QUE A NUESTRO JUICIO, MOVIERON EL PISO A MAS DE UNO POR ESTOS LADOS.

SPECTRUM	COMMODORE	AMIGA	MSX
MORTADELO 2	FIGTHER BOMBER	TENIS CUP	PROJECT
PIPEMANIA	AFTER THE WAR	E-MOTION	ROADWARS
COZUMEL	MR.HELI	ZOOM	C.SHERIFF
A.M.C.	E.HUGHES FOOTBALL	A.M.C.	A.SOCCER
D.OF THE CROWN	PIPELAND	KLAX	MORTADELO

SIGAN ESTOS TITULOS, NO LOS VAN A DEFRAUDAR

CONSULTAS

Sin que sirva de precedente vamos a contestar algunas dudas que nos han planteado por via telefonica, en la medida de lo posible, les pedimos que lo hagan por escrito. Esta vez no les vendemos ningun buzon.

JABATO VS IMPERIO

Existe la version JABATO para Commodore 64?

Esta excepcional aventura realizada por AD fue versionada en casi todas las computadoras tanto de 8 como de 16 bits, incluida entre ellas la C-64. Esta es una politica que sigue fielmente esta compania espanola. La razon por la cual no llego a Argentina la desconocemos pero prometemos tratar de ubicarla.

Por que no encuentro programas especificos para Disciplus?

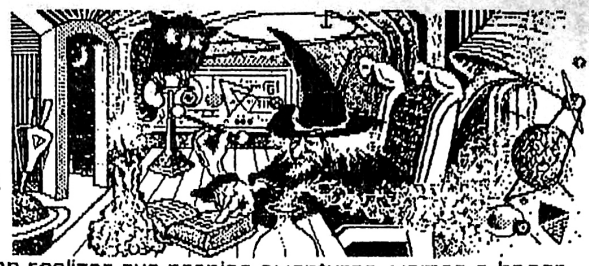
Tanto el Disciple (o Disciplus) como el Plus D son interfaces que se pensaron como complemento ideal para la Spectrum. Lamentablemente, casi al mismo tiempo, Amstrad saco al mercado la Spectrum +3 que viene con drive incorporado de 3". Esto hizo que el interface que mencionas no haya captado la atencion del publico de la forma en que se esperaba y por lo tanto, que nadie se haya preocupado por realizar juegos o utilitarios especificos.
Sabemos de buena fuente que aqui, en Argentina, hay usuarios que han realizado conversiones de juegos y utilitarios especificos que funcionan de maravillas en estos drives. Vamos a tratar de publicar en proximos numeros alguna de estas utilidades.

Aceptan programas realizados por lectores?

De momento es un tema que estamos estudiando. No lo descartamos pero queremos organizarlo para proponerselo a todos los lectores.

LOTUS para C64?
con
VIZA
ES POSIBLE
Hoja electronica
Base de datos
Graficos Estadisticos
SOLICITALO EN
REAL TIME

ADVENTURES CLUB



Hoy creemos que tenemos para todos los gustos.
Nos ha llegado desde Espana una muy buena aventura de AD: La Diosa de Cozumel que vamos a comentar y dar algunas pistas.
Tambien para aquellos que quieran realizar sus propias aventuras, vamos a hacer algunos comentarios acerca de dos parsers existentes en nuestro mercado. Y si no nos cansamos, algunas ayudas para otras tantas aventuras.

DE NAUFRAGIOS Y MAYAS

Ya esta entre nosotros "La Diosa de Cozumel", una aventura de la que se hizo mucho bombo en Espana y que por fin cae en nuestras manos.
La historia cuenta las peripecias de un tal Doo Monro que llega luego de un naufragio a las costas de Cozumel y se ve envuelto en una fantastica aventura que tiene que ver con un tesoro perdido de los mayas.
La aventura fue realizada por AD con su ya archirecontrahiperrenombrado DAAD que nos muestra en esta oportunidad algunos cambios como puntuacion en pantalla, diferente forma en la generacion de pantallas (aunque las mismas sean bastante escasas estan llenas de detalles), anulacion de la clave de acceso (por fin!) entre otras cosas. El sistema para pasar de fase (la aventura tiene dos cargas) es el siguiente: cuando lleguemos a determinada localidad el programa nos solicitara que grabemos nuestra posicion. Dicha posicion nos sera pedida cuando necesitemos jugar la segunda fase (el programa entrara en modo LOAD). Podemos acceder a la siguiente fase todas las veces que uno quiera pero solo podremos completar la aventura si abandonamos la primera parte con 50 puntos (recordar el contador de puntaje que se incrementara de acuerdo a las acciones que realizemos).
A "La Diosa ..." no le vemos demasiada dificultad pero esta llena de dialogos con varios personajes que son de vital importancia para concluir la aventura.
Para los iniciados les damos al pie de pagina el mapa de la primera parte y si se portan bien les damos una ayudita para que no se traben:

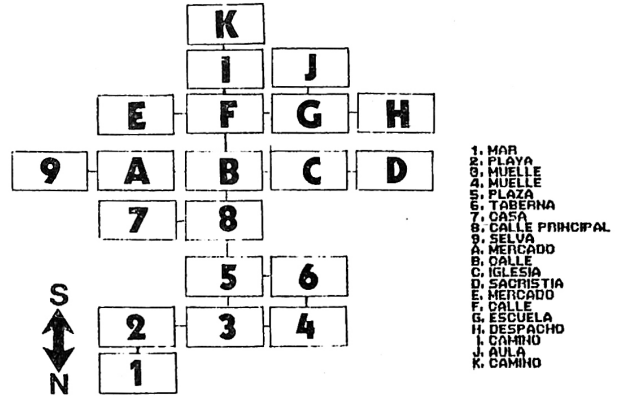
Cuando lleguen a la playa, vayan hacia el este y luego vuelvan al oeste. Aparecera alli un barril que antes no estaba. Intente abrirlo aunque sera en vano. Para ver su contenido se necesita una voluntad "de hierro".

QUE YO PUEDO HACER MI AVENTURA?

La respuesta es SI. Creo que este es un tema conocido por muchos pero para los que no tienen la menor idea les comentamos que existen en el mercado ciertos programas llamados "parsers" que permiten sin demasiados conocimientos de programacion realizar aventuras de muy buena calidad, de hecho el DAAD del que hablamos referencia en Cozumel es un parser.
En Argentina, podemos encontar dos parsers: el Graphic Adventure Creator (GAC) y el Professional Adventure Writer (PAW), ambos para Spectrum, de facil manejo y que permitiran obtener resultados mas que optimos.
Ambos vienen con manuales (SI!) y se pueden aprender a manejar muy rapido. Solo hace falta buena imaginacion y buenos graficos (los programas cuentan con excelentes editores de dibujo).

ABRACADABRA

Parece ser que hay varios que se han trabado en esta aventura del mismo autor de Don Quijote.
Nos pregunto Pablo (por T.E. y que no sirva de precedente) como demonios terminar la segunda parte.
"Vagar por el bosque y cuando aparezca una ardilla, matarla de un piedrazo. Entregar la misma a Fuchs, el cazador, quien nos dara a cambio un halcon y si le damos este a Fidel, el tendero, nos dara a cambio un elegante baston. Si tenemos el gayato, el cegato nos lo cambiara por un fosil. Si buscamos por el norte del bosque encontraremos un cardo que nos permitira pinchar al caballo para que abra a patadas la puerta que esta en la pared. Aqui vas a encontrar un pozo. Ojo al piojo. Cambiarle el fosil a Fidel por una cuerda, atarla y bajar al pozo. Una vez abajo, buscar a la rana, darle un beso (puajj!) y aparecera la bella Violeta. Y como broche de oro un poemita de don Egroj (autor del juego). Colorin, colorado...



NUEVOS

TITULO: EMOTION
COMPANIA: U.S. GOLD
TIPO: ESTRATEGIA

Si lo que buscan es un juego, perdon, un excelente juego de ingenio, no sigan revolviendo. E-MOTION tiene esa dosis de originalidad y adiotividad que muy pocos programas logran. Se trata simplemente de juntar unas esferas del mismo color mediante choques que logramos con otra que manejamos nosotros, la cual podemos direccionar a voluntad. Si dos esferas de identico color se tocan, desapareceran de la pantalla; al contrario, si se chocan esferas de colores diferentes tendremos mas esferas en pantalla, por lo tanto vamos a tardar mas en hacer desaparecer todas las particulas de nuestra vista pero OJO! porque el "tiempo es tirano" en este juego, si el mismo se agota antes de que hayamos podido acabar con todas las esferas, la nuestra estallara en mil pedazos.
El juego consta de 50 niveles y esta disponible para Amiga y Spectrum.

VALORACION: 8

TITULO: TENIS CUP
COMPANIA: LORICIELS
TIPO: DEPORTIVO

Quizas este sea un juego mas de tenis pero posee unos cuantos detalles que lo hacen diferente a otros. Por lo pronto, la presentacion de los jugadores es excepcional; debido a que como son certamenes internacionales, cada vez que se presentan ambos contrincantes podremos escuchar los himnos de sus respectivos paises (no completos por supu). Otra muy buena idea (aunque alguno opine luego que se hace un bolonki de aquellos) es la de dividir la pantalla en dos partes durantes el desarrollo del partido, mostrando en cada mitad, el punto de vista de cada jugador, lo que facilitara la precision de nuestros golpes.
Los graficos, muy buenos y el movimiento aun mejor, y ni que hablar del sonido.
Es increible. Cuando pensamos que ya no se puede hacer nada diferente en materia de tenis, aparece un programa como este.

VALORACION: 9

TITULO: PIPEMANIA
COMPANIA: EMPIRE
TIPO: INGENIO

Algunos recordaran programas tan entretenidos como Locomotion, en donde habia que gular a un tren a traves de una via que debiamos ir armando con trozos de rieles, en una carrera contra el reloj. Pues bien, este Pipemania toma esa idea y logra un juego tremendamente adiotivo.
El asunto consiste en ir armando una tuberia por donde fluye un liquido tratando que este no se derrame (no confundir con Super pipeline).
Posee muchos niveles de dificultad y un sistema de claves de acceso que nos permitiran, cada vez que carguemos el juego, acceder a niveles mas altos sin tener que pasar por los primeros. Se puede jugar de a uno o dos jugadores.
En pocas palabras: f-a-b-u-l-o-s-o.

TTITULO: IMPOSSAMOLE
COMPANIA: GREMLIN
TIPO: VIDEOAVENTURA

Monty Mole o Monty on the run?.No!, es Impossamole.Si algo le faltaba a nuestro heroe Monty era tener superpoderes y que usara para recuperar cinco pergaminos sagrados que fueron robados por los malos de turno.
Impossamole es un juego de plataformas que posee cinco fases diferentes, cada una representando una parte del mundo. Una caracteristica importante es que podemos empezar a jugar por cualquiera de las 4 primeras fases, pero solo podremos penetrar en la quinta si completamos las anteriores.
Muy buenos graficos, accion y buen movimiento para esta nueva aventura de Monty.

VALORACION: 8

TITULO: MAD MIX GAME 2
COMPANIA: TOPO SOFT
TIPO: ARCADE

Algunos insisten con la continuacion de un exito, tal el caso de este Mad Mix Game 2, que no es otra cosa que un Pacmania a la espanola. Hacer una descripcion del juego es caer en la obviedad pero tampoco vamos a ser tan severos. Tecnicamente el juego esta muy bien hecho: excelente scroll, buenos graficos, terrible adictividad y un sinfin de enemigos dotados, cada uno, de caracteristicas especiales.
El juego posee tres carga cada una con fases diferentes. Disponible por ahora en Spectrum. (Si buscas una ayudita la vas a encontrar en el Aroon).

SE TE ROMPIERON?

NO IMPORTA, EN

REAL-TIME

TENES LA SOLUCION

TECLAS DE REPUESTO PARA

MSX

TECNO-MSX

Sistema que permite almacenar melodias para luego reproducirlas en forma digitalizada.

Viene incluido con 9 temas ejecutables en 20 minutos

ADQUIRILO EN REAL-TIME

TITULO: CASTLE MASTER
COMPANIA: INCENTIVE
TIPO: VIDEOAVENTURA

Si alguno jugo al Dark Side recordara la tecnica llamada Freescape, alucinante por los efectos 3D y de movimiento. Pues bien, este Castle Master utiliza esta tecnica y utiliza unos graficos de locos. El tema ya no es espacial sino de neto corte medieval (con dragones y todo).
Muy bien logrados estan los movimientos y la utilizacion del color.
Somos concientes que hay detractores de este tipo de juegos pero les podemos asegurar que este juego va a mantenerlos frente al televisor durante horas.

VALORACION: 8

TITULO: ICE BREAKER
COMPANIA: TOPO SOFT
TIPO: ARCADE

Supongamos que el planeta Tierra queda convertido en un gigantesco cubito de hielo y que la culpable es una gigantesca maquina llamada Corvell.
Antes que el mundo termine congelado habra que destruir esa maquina y es ahi en donde vos entras en accion a bordo de tu bobsleigh (aparato que te permite desarrollar altas velocidades a traves de la superficie del hielo). Una vez hallada la maquina tendras que destruirla.
Ademas de ser un juego tremendamente original y adictivo esta muy bien logrado tecnicamente. Muy buen scroll y excelentes graficos aunque un elevado nivel de dificultad. Posee tres fases y estara disponible en Spectrum

VALORACION: 8

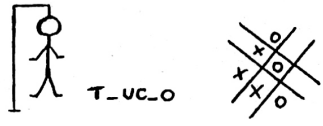
TITULO: NORTH & SOUTH
COMPANIA: INFOGRAMES
TIPO: ESTRATEGICO

Seguro que cuando leas que este juego es estrategico vas a decir "Que aburrido! ". Nada mas lejos de la realidad.
El desarrollo del juego esta dividido en dos partes: una estrategica y otra de accion. La primera se lleva a cabo sobre una mapa del viejo Estados Unidos donde veremos unas banderitas que indican si el estado pertence a la Union o a los confederados y donde se encuentran fuertes, comunicados entre si por vias del ferrocarril. Es de mucha importancia unir los fuertes por un camino de territorio comun.
A la otra parte, la de accion, se accede si entramos en contacto con otro ejercito o pretendemos tomar un fuerte o asaltar un tren.
Lo mas llamativo del juego es su excelente presentacion, muy buenos graficos y banda sonora. Los mensajes pueden leerse en el idioma que elijamos (Castellano!).
Los personajes, soldados, caballeria, estan dotados de una excelente calidad, estilo comic, y logran que el juego se haga ameno y divertido.
Desde la presentacion hasta el final este juego ha sido realizado con un excelente nivel creativo.
Sin duda alguna, parece que los dias en que los juegos de estrategia o War-games eran simples cuadritos, han terminado.

VALORACION: 9

REAL-TIME

ALGUNOS TE OFRECEN...



SOLO

REAL TIME

TE OFRECE LOS ULTIMOS TITULOS APARECIDOS EN EUROPA.

LO MEJOR PARA

AMIGA | COMMODORE | SPECTRUM | PC COMP. | TODAS

LOS MAS INCREIBLES JUEGOS Y UTILITARIOS PARA TODAS LAS COMPUTADORAS

NOVEDADES LLEGADAS DIRECTAMENTE DE EUROPA TODAS LAS SEMANAS!

VENI, TE ESPERAMOS !

REAL TIME

LUNES A VIERNES DE 10 A 20 HS
SABADOS DE 10 A 14 HS

SANTA FE 2450 2do.PISO
LOCAL 93 - BUENOS AIRES
T.E. 821-9438/826-6257